Время ведьм

6 уровень

DUNGEONS & DRAGONS

Госпожа Мастер

*"**Время ведьм**"* – приключение по D&D пятой редакции для четырёх персонажей **6 уровня**. Приключение написано специально для конкурса ваншотов группы "Круговорот Миров".

Автор – Марина Кузнецова (https://vk.com/soulofrain)

Иллюстрации: Николай Семененко (https://vk.com/n.shellest) и ресурс Pinterest

Героям истории предстоит разобраться в секретах старого поместья, принадлежащего влиятельной даме знатных кровей. Приемная дочь графини просит вызволить её из замка, на который наложены могущественные чары. В ходе приключения игроки столкнутся с неожиданными поворотами и разоблачениями. В поисках ответов придётся обойти загадочное поместье сверху донизу. Но тени, скользящие по коридорам, никогда не спят. А бой часов возвещает, что полночь уже близко.

Эпиграф

Тик. Так. Тик. Так.
Чем вы осторожней, тем яростней враг.
Чем вы мудрее, тем ярче страницы,
Вот только выживших - лишь единицы.
В завесе из роз укрывается враг.
Ночь, тишина и надорванный флаг.
Капает кровь из-под замка в овраг.
Тик.... Так... Тик.... Так...

Оранжевая рамка	- примечания для мастера
Голубая рамка	- зачитать или произнести своими словами
Фиолетовая рамка	- обобщённая сюжетная информация, добытая игроками

Краткое содержание

1. Игроки получают призыв о помощи от приемной дочери графини. Она просит вызволить её из поместья. Прикладывает украшение-залог.
2. Местные говорят, что хозяйка поместья - волшебница в годах. Недавно здание особняка начали реставрировать.
3. Вокруг здания магический купол, но группа проходит, так как присланное украшение – магический ключ. Внутри на территории никого нет.
4. С неестественным наступлением вечера – локации принимают другой вид, появляются монстры. Становится очевидно, что в особняке живут ведьмы.
5. Исследование территории даёт понять, что в скором времени здесь откроется Академия Ведьм. Графиня – верховная ведьма-директриса, а «приемные дочери» - её лучшие ученицы.
6. Игроки узнают о взаимоотношениях ведьм между собой, сталкиваясь с нежитью, охраняющей особняк. Нежить, при выполненных условиях, может дать некоторую информацию.
7. Герои находят девушку, что просила их о помощи, в её комнате. Она подверглась заклинанию, вытягивающему магию. Остальные молодые ведьмы также будут найдены с этим синдромом.
8. Дневник директрисы и её кабинет помогут прояснить всю цепочку событий и направят игроков к месту финального боя. Будет ли он боем и насколько тяжелым, зависит от мастера и игроков.

Финальная сцена имеет несколько вариаций, концовка тоже предусмотрена не одна.

Приятной игры!

Данное приключение представляет собой детективную историю в готическом стиле, с периодическими боевыми столкновениями, которых, при выполненных условиях, можно избежать. Но никто, конечно, не запрещает решать любой вопрос кулаками.

Автор

Глава 1. Письмо и брошь

Игроки получают призыв о помощи из поместья Одаллам. Это старый каменный особняк, который недавно начали отстраивать и приводить в порядок. Издалека видны строительные леса на башнях и материалы у входа. Автор письма – леди Белла, приёмная дочь графини-хозяйки поместья. Пишет о том, что не может самостоятельно покинуть дом, так как сработала некая «система защиты». К письму прикладывает дорогую брошь со сверкающим самоцветом в качестве залога. Но просит не продавать украшение до своего освобождения.

Жители окрестных деревень разводят руками, зная только, что хозяйка поместья - волшебница в годах. Действительно имеет приемных дочерей и уже давно не выходила в свет. Но она и так жила замкнуто, поэтому никто не обратил на это внимания. Девушку, написавшую письмо, люди видели и могут описать её внешность – молодая темноволосая леди с бледной кожей. Но о том, что она заперта – слышат впервые. При попытке продать брошь-залог, любые торговцы вежливо отказываются, будто бы суеверно не желая злить колдунью.

Леди Белла

Поместье находится рядом с оврагом, немного нависая над ним, что придаёт ему действительно заколдованный вид. На входные ворота наложены чары, не дающие пройти посторонним, но брошь является ключом, пропускающим группу внутрь. Движение группы наружу не запрещено, брошь также их пропускает.

На территории перед игроками предстают: внутренний двор, недостроенное здание из двух наиболее обжитых этажей и стеклянная оранжерея. Всё это обнесено высокой и крепкой каменной стеной, отчего создаётся впечатление неприступного замка.

Глава 2. Поместье Одаллам

Как только персонажи пересекают ворота – настаёт ясный полдень, какое бы время суток ни было снаружи.

Атмосфера дружелюбная, светло, поют птицы, повсюду растут цветы, преимущественно, розы. Однако нет признаков обитателей дома, всё выглядит хоть и красивым, но покинутым.

Примечание: *Брошь-ключ распознаётся как магический предмет, школа магии – иллюзия. При рассеивании магии брошь становится немагической на несколько часов. В этом случае игрокам придётся рассеивать ещё и магическую защиту замка (сложность любая).*

Днём персонажи могут спокойно обойти территорию. Никто и ничто на них не нападает. Найденные предметы – простые и несущественные. В дополнительных комнатах (комнаты для прислуги, кухня, лестницы, чуланы и пр.) – нет никаких сюжетно-важных предметов. В доме и вообще на территории – никого нет. В оранжерее можно найти **Ботанический справочник (**при заявке обыска локации**).**

В богатых интерьерах поместья есть коридор, в котором висят портреты жительниц дома. Лица у всех спокойные, в каждом портрете рядом с девушками цветы. Под картинами есть таблички с подписями.

«Графиня Эрбера Одалламская» - высокая седовласая дама в годах, величаво сидит в кресле. Этот портрет крупнее остальных.

Рядом с ним расположено четыре портрета поменьше:

«Леди Мелия» - светловолосая утонченная девушка.

«Леди Зали» - девушка с темными волосами и смуглой кожей.

«Леди Лика» - рыжеволосая прямолинейная девушка.

«Леди Белла» - черноволосая бледная девушка.

Рядом с портретами располагаются двери, ведущие в спальни приёмных дочерей графини. Каждая из комнат выглядит мило, но также покинуто. Только в спальне Беллы есть следы её недавнего пребывания здесь. Но ни её самой, ни зацепок где она может быть, не присутствует.

Глава 3. Под покровом темноты

Вне зависимости от того, сколько игрового времени было потрачено на обход дома, когда игрокам станет ясно, что территория пуста – мастер должен описать наступление вечера. Причём последние сумерки уходящего дня. И отлично, если это будет выглядеть подозрительно. После этого, если кто-то захочет покинуть территорию поместья – у него ничего не получится. С брошью или без. А камень на броши окрасится в черный цвет.

Теперь игроки заперты внутри поместья. Если кто-то выходил раньше, то по возвращении, он пройдёт внутрь, но не наружу. Постепенно всё укрывается темнотой и начинает всходить луна.

Примечание: *Магический купол не зависит от настоящего времени суток, проецируя внутри себя что угодно. Если ранее он был рассеян, то к этому времени уже восстановился.*

Во дворе раздаётся шипение. Его источник непонятен. При попытке прислушаться (Внимательность сл.15) – станет ясно, что шипят розы. Если проверка не пройдена – это раунд засады для монстров.

Противники – **Порождение Роз** (4 шт.)

Rose Blight

Small plant, monster manual, neutral evil

Armor Class 15
Hit Points 18
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
6 (-2)	16 (+3)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Damage Vulnerabilities fire
Skills Stealth +3
Condition Immunities blinded, deafened, charmed
Senses blindsight 60 ft. (blind beyond this radius), passive Perception 9
Languages understands Common but can't speak

False Appearance While the blight remains motionless, it is indistinguishable from a rose bush.

Actions

Claws Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (2d4 + 3) piercing damage.

Perfume (recharge 6) In a 15ft radius centered on the rose blight, every hostile creature must make a dc 13 wis save or be charmed for one minute. If the affected creature takes damage from the blight or it's allies the charm ends, and if they take damage at all they can redo the save with advantage.

Примечание: *Напугайте игроков этим боем, постепенно добавляя в него всё больше противников при победе над основной угрозой. Ваша задача – донести, что единственное безопасная зона находится внутри поместья. Покажите это через сцены оживления всех клумб. Порождения Роз избегают порога дома и безрезультатно бьются в зачарованные окна. Идти укрываться в оранжерее, естественно, самоубийство.*

Как только персонажи закроются внутри дома, всё здание сотрясется от оглушительного звукового удара. Это бой исполинских часов. Определить, откуда он исходит – невозможно. **Шесть ударов** часов, которые складываются в 1к6 урона звуком всем персонажам внутри здания, спас по Телосложению сл.12 (половина урона). Больше звук часов урона не нанесёт, так как теперь о них знают.

Никаких часов никто из персонажей днём в поместье не находил. Но особняк днём и особняк ночью – это два разных измерения. Канделябры со свечами зажигаются сами собой сиреневым и зеленоватым огнём по ходу движения группы по зданию.

В коридоре, где висят картины, разливается лунный свет. Портреты жительниц дома резко изменились. Вместо цветов на них – скелеты и черепа, вместо кротких девушек – уверенные в себе ведьмы. Графиня выглядит молодой и прекрасной. Имена на табличках также изменились.

Мадам Цербера

Имея под рукой **Ботанический справочник**, игроки могут искать в интернете любую информацию о растениях. Или с помощью проверки Природы можно заключить, что все жительницы дома названы в честь ядовитых растений.

Примечание: *Игрок, заметивший, что среди этих растений только одно из них относится к роду* ***паразитических*** *– достоин Вдохновения. Это сложная зацепка к личности финального антагониста.*

Комнаты прислуги, как и любые другие мелкие помещения, теперь являются широкими ученическими классами. Они заполнены партами, клетками для зверей и пустыми котлами. Дверь каждой из спален девушек содержит на себе светящийся замок-ребус, который открывается проверкой Магии сл. 15. Или же мастер сам подготавливает загадки.

Однако за дверями располагаются не комнаты, а коридоры с множеством других дверей.

Примечание: *Опишите сходство со студенческим общежитием. Но обратите внимание игроков на то, что все предметы мебели абсолютно новые, а некоторые помещения еще только заштукатурены или не окрашены.*

В главном зале висят длинные знамёна, представляющие четыре факультета будущей Одалламской Академии Ведьм. Внимательность со сл.12 выявит, что один из флагов испорчен – он едва держится на жерди. Похоже, в этом помещении был бой, и только этот флаг еще не успели заменить. Часы отбивают **семь ударов**.

Глава 4. Охрана не спит

В этой главе следует обратить внимание, кто именно из персонажей несёт при себе или на себе присланную "Леди Беллой" брошь. Встреченные группой охранники учебного заведения будут воспринимать этого персонажа как **Госпожу Белладонну**. Остальных можно выдать за её рабов, гостей или т.д. Вне зависимости от того, как выглядит сам персонаж, мужчина он или женщина, монстры будут видеть перед собой хозяйку-ведьму. Если игрок вовремя сообразит подражать поведению Белладонны – охранники будут обращаться с ним почтительно, а не сразу нападать.

Брошь можно передавать между собой, это шанс социальным персонажам блеснуть и потенциально комический момент. Однако, это испытание для носителя броши, так как характера настоящей ведьмы группа не знает. При грубом несоответствии поведения, монстры злятся и нападают, желая разоблачить самозванца.

Характеры ведьм (информация для мастера):

Омелия - изящная, артистичная, меркантильная, заигрывающая

Азалия - любит цветы и мелких монстров, очень замкнутая, холодная.

Повилика - прямолинейная, вспыльчивая, гордая, не любит лжи.

Белладонна - спокойная, вежливая, слегка саркастичная, недотрога.

***Примечание**: В ходе движения по зданию, в коридорах, комнатах, залах будет встречаться различная нежить. При общении монстров с персонажами тоже можно добавить юмора. Сплетницы-завистницы, «свои в доску», занудные ученые, галантные кавалеры и строгие солдаты – не отказывайте себе в ярких образах встречающихся существ. Но чутко следите за отыгрышем – если игроки не справятся, начнётся сражение.*

Здание охраняют 3 порождения вампира, 2 спектра, 3 зомби и 1 скелет со шваброй.

Добавляйте или уменьшайте количество встреч по необходимости, рассчитывая время. Не забывайте, что некоторые из них довольно смышлёные, поэтому если увидят бой, то не поверят напускному образу Белладонны. Часы бьют **восемь раз** где-то в середине встреч.

Информация, которую можно получить от охраны академии:

Мадам Цербе́ра – директриса, а четырех своих учениц готовила на роли глав факультетов. Академия скрыта от посторонних, должна открыться с началом нового учебного года. Некоторое время назад одна из учениц Церберы поссорилась с ней. Были слышны крики из главного зала. Какая именно – нежить расходится во мнениях. Затем, у них произошла магическая дуэль, из которой, ожидаемо, директриса вышла победителем. Зал до сих пор приводят в порядок. Проигравшая удалилась в свои покои, обещая отомстить. Кабинет директрисы находится за её портретом. Покои младших ведьм находятся в башне. Ночью эта башня целая, а днём выглядела недостроенной или разрушенной. Нежить боя часов не замечает вовсе.

Глава 5. Башня-западня

Девушка, просившая помощи и написавшая письмо, находится в башне. Еще на лестнице, игрок, который несёт брошь, услышит жалобную мелодию скрипки. Больше никто из персонажей слышать её не может.

Ориентируясь по мелодии (Выживание сл. 10) – игроки найдут путь и нужную дверь. Как только они пересекут комнату, часы начнут отбивать **девять ударов**.

Белладонна действительно в комнате, но вся обстановка выглядит ужасно-заброшенной. Сама девушка в длинной ночной рубашке, очень бледная, безжизненно сидит на стуле посреди комнаты. Попытки привести её в чувство не дадут результата, пока не будет использовано магическое или иное лечение. Диагностика с помощью Медицины либо Магии (сл.13) или заклинания Обнаружение болезней и яда – выявит почти полное истощение магического резерва. Из всех предметов обстановки комнаты магию тоже вытянули, поэтому комната так заброшена. Обнаружение магии покажет вокруг ауру Некромантии.

Следующая прямая речь – в случае, если группа **помогает** девушке:

«Лика, не делай этого!..» - девушка с ошарашенными глазами вскакивает, и тут же бессильно опускается. Её состояние лихорадочное, а на лбу испарина. Но глаза, сначала удивлённые, затем блестят пониманием при виде вас.

«Неужели… моё послание… Простите за ложь… и… Лика. Остановите её. Она не понимает, что творит... Она…мадам Церберу….» в бреду девушка закрывает глаза и мгновенно засыпает.

На восстановление магического резерва требуется несколько дней и изоляция от источника проблемы. Ходить сама девушка сейчас не может.

Если группа решает **не помогать** ей – молодая ведьма ничего не говорит, а просто остается в коматозном состоянии.

При осмотре комнат других ведьм – можно найти такие же броши, как та, что дала группе Белла. Камни в них – желтый, рыжий и сиреневый. Омелия и Азалия также находятся в своих комнатах. У них выявляется такое же магическое истощение, но более запущенное. Они не приходят в сознание, находясь в состоянии между жизнью и смертью. Применение лечения улучшает их физическое состояние, снимая угрозу гибели, но в сознание не приводит.

Глава 6. Обиженная ведьма

Четыре броши открывают дверь в кабинет директрисы, их нужно вставить в углы портрета. Если группа не знает о необходимости собрать предметы, то о них в своих репликах (перед обмороком) упомянет Белла, прося защитить наставницу, которая находится в своем кабинете.

Если по дороге к кабинету группа встретит охрану замка, то уже будет выглядеть как четверка молодых ведьм. Если игроки будут вести себя в соответствии с **Характерами Ведьм**, то любая нежить их с уважением пропустит.

Внутри кабинета директрисы есть не только рабочий стол старшей ведьмы, но и роскошная спальня. В помещении заметны следы борьбы, подпалины от заклинаний, а на ковре лежит разбитая чайная чашка. При определении содержимого - в остатках жидкости сильный **парализующий яд.**

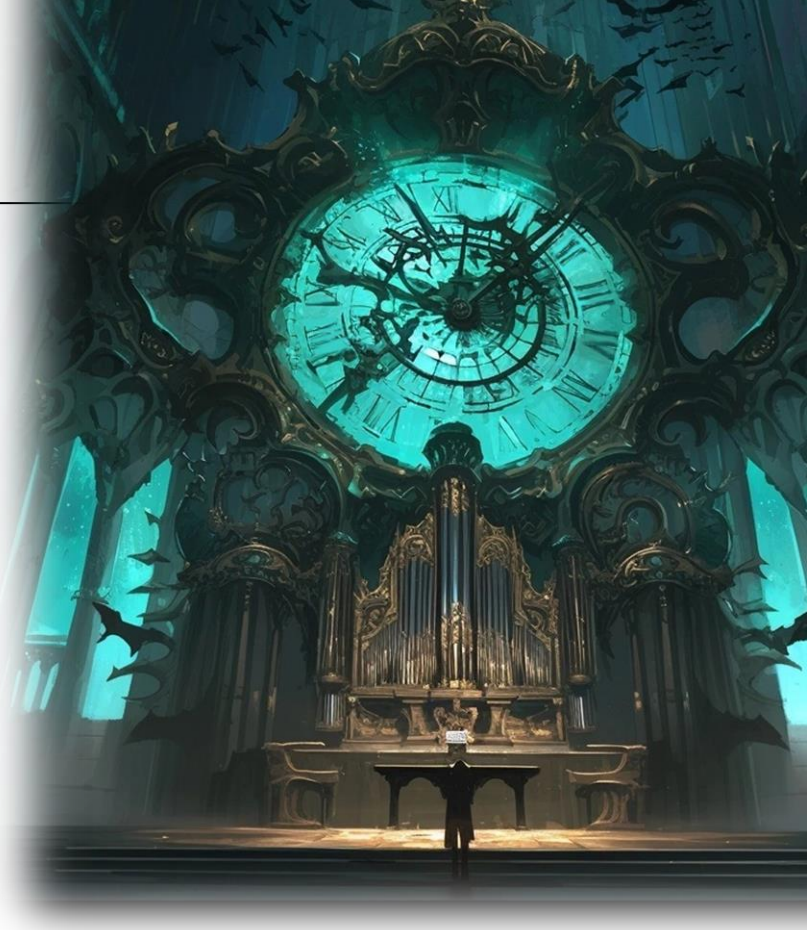
Ботанический справочник в этой комнате взлетает в воздух и переписывается в **Дневник Церберы**. Если группа не подобрала справочник, они могут найти дневник отдельно. В этот момент раздается **десять ударов** часов.

В записях ведьма сожалеет о своём способе набирать себе учениц. Много лет назад она забрала способных девочек из их семей, и с помощью **Изменения Памяти** замела следы. Будто бы этих детей никогда не было в их семьях, а она всегда была их матерью. Тогда ей это казалось небольшой жертвой ради великой цели, но сейчас она признаёт ошибочность своего поступка. Также, в дневнике указаны планы на будущую Академию, раскрытие девушек как могущественных ведьм. С **оранжереей** в записях связан некий План Призыва кого-то очень важного, чтобы он «помог в создании необходимых условий». Информация на этот счёт расплывчата.

Примечание: *Игроки могут не читать дневник сейчас или вообще не читать. От этого зависит только их полнота понимания происходящего.*

Из окна спальни можно увидеть, что двор абсолютно пуст, потому что все Порождения Роз забились по углам и трясутся от страха. У стеклянной оранжереи расплавлены ворота, а из центра сооружения разливается потустороннее сияние. Следы волочения на земле также укажут туда.

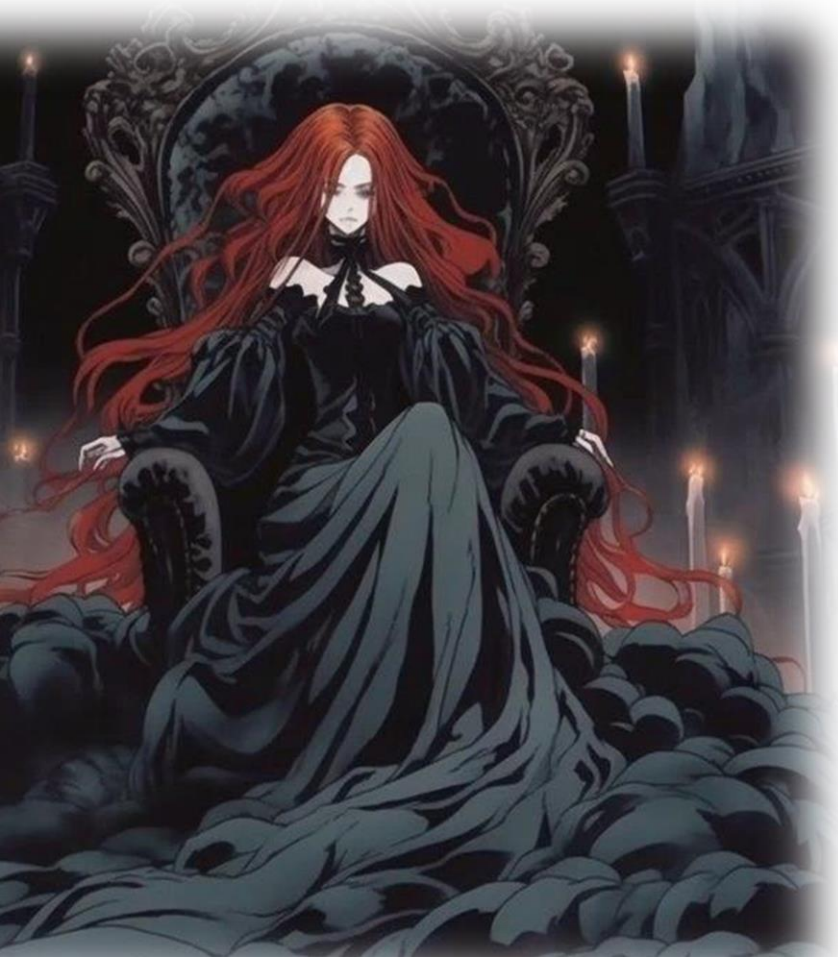
Глава 7. За завесой роз



Достигая оранжереи, игроки наблюдают уходящий вниз широкий тоннель с каменными ступенями. Оттуда исходит зеленоватый свет, а громкое тиканье часов становится отчетливо слышно. Порождения Роз боятся приближаться к тоннелю, хотя самих монстров здесь много. Чем дальше, тем ярче в кромешной темноте коридора становится свет. Проверки Внимательности совершаются с помехой. На последнем участке лестницы отсутствует пара ступеней. Это считается **ловушкой**, вызывая спас по Ловкости со сл.14. Если группа создаёт шум – враг узнаёт о нежелательных гостях заранее.

Под оранжереей находится тайный подвал, представляющий собой огромный каменный зал. Днём эта часть замка выглядела как овраг, рядом с которым построено поместье. С одной стороны зала аккуратно сложены сундуки, свитки, книги и мешки с монетами. А с другой, куда выходит лестница, находятся исполинские часы от пола до потолка.

В основании часов располагается церковный орган, на котором играет статная рыжеволосая леди в черном платье. На появление группы она оборачивается, выглядя уверенно и высокомерно.



Прямо перед часами, с подпаленным платьем, лежит высокая женщина с белыми волосами, которая опознаётся как Мадам Цербера. Она явно жива, однако истощена, избита эффектами заклинаний и не способна пошевелиться. Ее взгляд направлен на рыжеволосую девушку, в нём проскальзывает сожаление.

Часы отбивают **одиннадцать ударов**. Персонажи могут наблюдать, что стрелки ускоренно крутятся, уже начиная ползти в сторону двенадцати часов.

Рыжеволосая ведьма сверкает глазами на группу, веля им «не мешать, ведь ждать осталось недолго». К Цербере она обращается издевательски, называя «дорогая наставница» или «дорогая мачеха». Обвиняет ведьму в своём похищении из настоящей семьи, на что та не может ничего ей противопоставить. При попытке группы вмешаться физически или сломать часы – срабатывает охранная руна. Заклинание Гипнотический Узор (спасбросок Мудрости, сл. 17) с центром на группе.

Также, по велению ведьмы, из стены отделяется две **тени**, которые получают команду устранить нарушителей. Этот пункт можно вводить в любой момент, чтобы помешать группе прервать разговор женщин между собой.

«Магический дар должен быть раскрыт? Ты обожаешь решать за других. Эгоистичная ведьма, лишившая меня настоящей семьи! Я больше не поверю ни единому твоему слову!»

«Будто принцесса из сказки, я победила злую мачеху»

«Ничего, все можно исправить. И даже больше того. Владыка Времени одарит властью самую могущественную колдунью, и теперь это я. Ничего, мои, так называемые «сестры» не обидятся, что хотя бы одна из нас сможет быть свободна от навязанной судьбы»,

– произносит рыжеволосая ведьма Повилика.

Белая ведьма пытается вразумить её или оправдаться, но девушка упорна в своем мнении.

Далее возможно **несколько вариантов** происходящего.

Глава 8. Властелин времени

Примечание: *К чему вы стремитесь - дать игрокам почувствовать свою силу или свою слабость? Выбрав один из вариантов, вы сможете варьировать приключение по сложности.*

Если состояние группы оценивается как ***удовлетворительное****, ориентируйтесь на скорость их прохождения по сюжету. Общее затраченное время на партию и эмоциональный настрой игроков поможет определить лучший вариант.*

➢ Лёгкий режим

В ходе разговора двух ведьм, часы, которые будто сошли с ума, подбегают к **двенадцати**. Ведьма всеми силами сдерживает игроков, чтобы дождаться наступления Полуночи. Если хотите, добавьте описание кровавого ритуала. Под бой часов, в зал призывается Дракон необычного фиолетового цвета. Дракон имеет статблок **Взрослого Дракона Времени (Adult Time Dragon).**

Драконица представляется как Кадмина Извечная. Она узнаёт Церберу, обращаясь к ней «моя старая подруга». Однако среди двух претенденток на исполнение желания выбирает Повилику, собравшую в себе магическую силу всех четырёх учениц.

Её сила и сила Церберы равны. Но у более молодой ведьмы «больше времени в запасе». Перед драконом появляются большие песочные часы в ответ на любое колдовство. Она готова исполнить желание самой могущественной ведьмы в области ритуала. Повилика желает вернуть себе семью, которую забрала наставница. Дракон кивает, начиная творить древнюю магию. Но вместо отматывания назад всего времени, сама девушка возвращается к состоянию младенца.

➢ Средний режим

Пока часы не пробили полночь, происходит битва с Огневласой Повиликой.

Её статблок **Архимаг (Archmage).** Она всеми силами старается уничтожить нарушителей её планов. Если группа совершенно не справляется с боем – его можно прервать, описывая наступление полуночи и призыв Дракона Времени. Цербера не будет принимать участие в бою, даже если снять с неё отравление. Причина – та же. После их последней магической потасовки – ученица забрала оставшиеся у нее силы, чтобы восстановить все свои ячейки. Призыв дракона сам по себе накладывает на всех заклинание **Остановка времени**. Далее события развиваются точно так же, как в Лёгком режиме.

➢ Сложный режим

В бою Повилика использует только тормозящие заклинания, такие как **Удержание личности, Замедление, Ужас**, лишь бы дождаться конца ритуала. Цербера пытается вмешаться в бой, используя заклинание только с **вербальным компонентом**, так как не может двигаться. Или с любым компонентом, если отравление снято.

Она тоже имеет статблок **Архимаг (Archmage)** для расчёта бонусов попадания и урона, но сотворяет только одно заклинание. Для большего её силы ещё не восстановились.

Подобное вмешательство безумно злит её ученицу, и та затыкает её, нанося мачехе сокрушительный урон. За один раунд боя наступает Полночь. Призыв свершается.

Призванная драконица видит свою старую подругу, снежно-белую ведьму, лежащей при смерти в луже крови. От горя и ярости она теряет рассудок и атакует всех вокруг. В данном случае можно использовать статблок **Молодого Дракона Времени (Yong Time Dragon).**

Повилика пытается докричаться насчёт обязательства дракона выполнить её желание, на что создание отвечает, что «отправит её к семье» и убивает. Группе придётся сразиться с яростным драконом. Здесь слишком мало места, драконица не может летать.

Примечание: *при выборе этого варианта Мастер по необходимости может поддержать группу, дав персонажам 7* ***уровень*** *и способ восстановиться до боя, в ходе сюжета. Например, волшебные зелья, артефакты или жемчужины силы, которые можно будет найти в особняке. Решите, каким будет дракон, исходя из уровня группы.*

Глава 9. Финал

Примечание: *Мастер и игроки определяют, какой будет эмоциональная окраска всего приключения.*

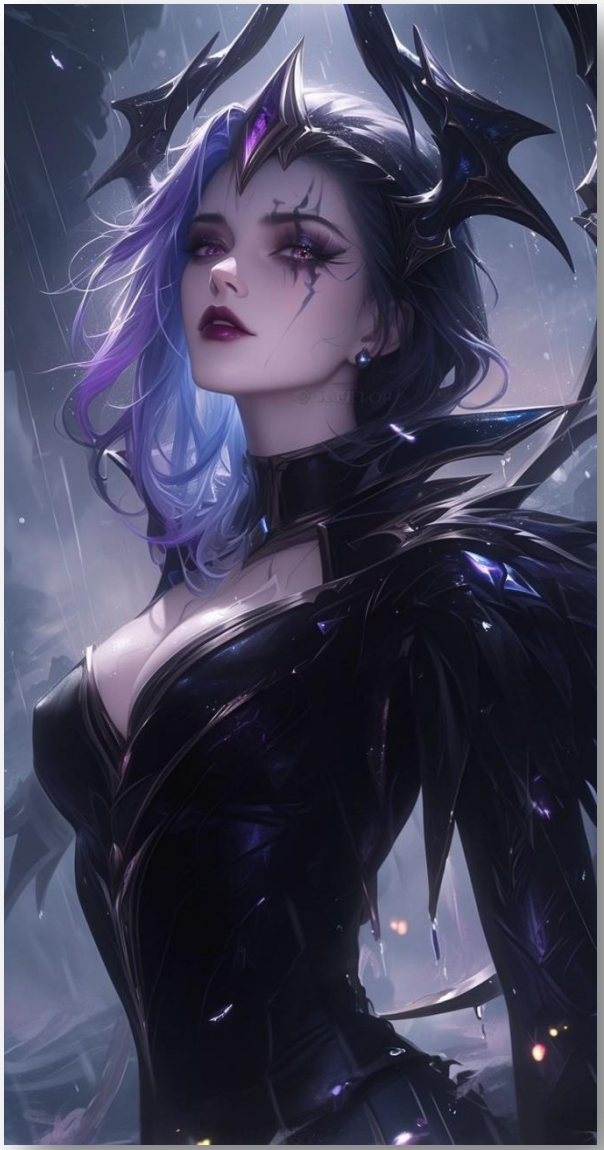
Светлая концовка – Цербера выкрикнет просьбу о том, чтобы игроки не убивали дракона (*если группа справилась с боем*). Или же о том, чтобы дракон не убивал персонажей игроков (*если группа не справилась*). Три истощенные ведьмы в комнатах остались живы, им оказали помощь. Академия начнет принимать учеников как положено, но теперь будет только три факультета. Маленькую девочку вернут в её настоящую семью, пусть и сильно позже положенного. Если среди персонажей группы был маг, который хорошо себя показал, вы можете предложить этому персонажу занять освободившееся место главы факультета.

Драконица **Кадмина Извечная** может стать доступна для общения, принимая облик красивой женщины. Проживание подобного существа в академии было просто необходимо из-за его особенности замедлять время вокруг своего логова. Это и было желанием Церберы, поскольку обучение ведьмовскому искусству длится очень долго. Кадмина исполнит её просьбу.

В награду персонажам, прошедшим приключение, достаются четыре дорогие броши, являющиеся для игроков **Камнями Удачи**. И по тысяче золотых на каждого.

Тёмная концовка – кто из ведьм выжил, а кто умер – мастер решает сам. Процесс открытия Академии Ведьм замораживается на неопределенный срок или вовсе срывается. К наградам добавляются ценности на 10 тысяч золотых суммарно, если группа победила дракона или иным образом забрала собранные для него сокровища. Подробный состав сокровищ – также на усмотрение мастера.

Альтернативная концовка – ориентируйтесь на действия и отыгрыш игроков. Не бойтесь импровизировать, ведь каждая история уникальна! ^^



Кадмина Извечная

Дополнительно

Повилика смогла выявить и преодолеть Изменение Памяти. Она рассказала другим ученицам о том, как они сюда попали, что в духе её прямолинейного характера. Тогда и остальные молодые ведьмы со временем преодолели это заклинание, вспомнив себя в раннем детстве. Выяснилось, что Омелия была в неблагополучной семье, от Азалии отказались из-за пугающего дара, а Белладонна – сирота. Поэтому ни одна из девушек не поддержала вспыхнувшего гнева своей сводной сестры.

Вытягивание Магии – заклинание, которое рыжеволосая ведьма изобрела самостоятельно, осознав после дуэли с директрисой, что только собственными силами не сможет ничего добиться. Имя девушки означает паразитирующее на других растение, вспомним подсказку. Главный недостаток ее заклинания – время наложения. Поэтому своих жертв она старалась либо обездвижить, либо застать врасплох. К наставнице в кабинет она прошла с её разрешения, под предлогом беседы и чаепития. А девушки были застигнуты в своих комнатах.

P.S. Пожалуйста, если публикуете этот ваншот, прикладывайте ссылку на автора. Спасибо.